



# Bok + bingel = eleverna tränar mer!

Bingel är en digital övärld för F–6 fylld med färdighetsträning med en ö för varje årskurs. Alla övningar är kopplade till kapitlen i våra basläromedel och följer samma progression.

## Lekfull motivation

Varje elev har en avatar som följeslagare genom övningarna. För varje genomförd övning samlar eleven bingelpoäng, ping-ping, som kan användas för att uppgradera avataren med nya tillbehör, kläder, frisyrier m. m. eller spela ett kort underhållande spel (som tar ca 2 min att spela). Att samla pingping är roligt och motiverande och gör att eleverna tränar mer.

Många lärare använder Bingel för läxor och flera föräldrar berättar att barnen tycker att det roligt att få sådana läxor. Eftersom övningarna är självtränande är det tidsbesparande för dig som lärare och eleverna får direkt feedback när de binglar. Från lärarvyn kan du skicka feedback till en enskild elev eller till hela klassen.

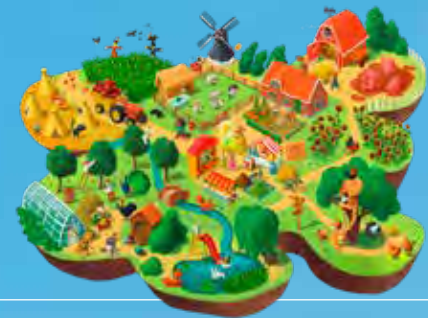
## Läraren har kontroll

I Bingel har du som lärare full inblick i hur det går för varje elev och kan tilldela uppgifter efter behov. När eleverna loggar in ser de vilka uppgifter du har tilldelat. Antingen ger du samma uppgifter till alla i klassen, eller väljer du att individanpassa så att varje elev får träna på just det som behövs.

För att individualisera på bästa sätt kan du koppla övningar från olika årskurser till enskilda elever; ön och miljön förblir ändå densamma för eleven.

Förutom ren färdighetsträning kan Bingelövningarna användas till både repetition och för att ge utmaningar.

## Förskoleklassen



## Åk 1



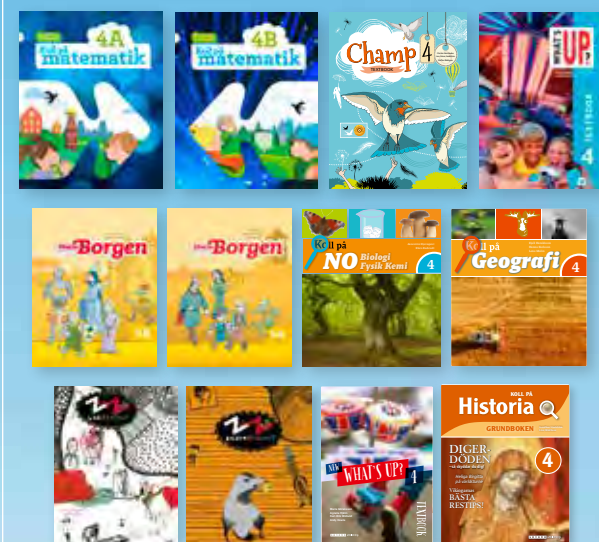
## Åk 2



## Åk 3



## Åk 4



## Åk 5



## Åk 6



**På nästa sida  
kan du läsa mer  
om alla bonus-  
övningar**

- Repet (åk 2–6)
- Träna inför nationella prov (åk 3–6)
- Utmaning matematik (åk 4–6)
- Extra Bingel (alla årskurser)